

## criação de personagens - especial

Na maioria dos RPGs, os jogadores são responsáveis pela geração de seus personagens.

Em Arkanum, Anime, Imortal, Invasão, Neo-Kosmos, Trevas (e mais toda a gigantesca biblioteca Daemon), isso não é diferente.

Há muitos anos atrás (quase uma década), foi porém apresentado um método alternativo para geração de personagens no Sistema Daemon, na época conhecido e dividido ainda em três livro-sistemas:

**ARKANUM, TREVAS e INVASÃO.** Apresentado mais especificamente na primeira edição de **TREVAS**, ainda em formato de "edição da revista Dragão Brasil Especial".

O método aqui apresentado tem o intuito de além de comemorar e prestigiar os 10 anos (Parabéns!) do **ARKANUM** e por consequência do Sistema Daemon, aumentar ainda mais a integração dos jogadores e personagens com a ambientação proposta.

É necessário um baralho com 52 cartas e 2 coringas, ou mesmo um baralho de Tarô.

### Spiritum e o Destino nas Cartas

Em **SPIRITUM - O Reino dos Mortos**, o jogador Daemon é apresentado à médiuns, fantasmas e espíritos, este último possuído por todos os humanos, por alguns conhecido como alma.

Ele é o foco deste e-book.

Todos os seres humanos possuem uma alma, ou espírito. Quando uma alma reencarna na Terra, a conjunção tempo-espaço de Spiritum e sua combinação com uma quantidade de fatores, como por exemplo a posição de alguns astros no céu, definem as linhas taumatúrgicas que coordenam o nascimento daquela alma na Terra.

Esses fatores influenciam no seu ser e estar.

Anos e séculos se passaram e não foram poucos os que estudaram tais energias arcanas, como a forma de prever o futuro ou ter vislumbres do passado.

Com o tempo suas pesquisas ganharam forma e pelo fato de tais linhas serem fixas e imutáveis, em dado momento desenvolveu - se o Tarô, a principal e mais conhecida chave para se acessar estes conhecimentos. O Tarô foi desenvolvido, com um objetivo bastante singular, para prever o futuro, utilizando como base as conjunções espaço - temporais dos astros.

Quando Papus criara o conceito ocidental de Tarô, queria que representasse as maiores influências sobre o destino de um ser humano (desta forma ficando próximo do conhecimento sobre eventos possíveis futuros). Papus era um mago Hermético, que seguia alguma influência também de Maxwell da Alquimia.

Maiores detalhes sobre Papus, consulte o livro **TREVAS**.

Uma variação mais simples do Tarô, foi alterada por ser própria para jogos, e após alguns estágios, se tornou o nosso conhecido baralho de cartas.

Mesmo ainda como um baralho de cartas para jogo, ainda pode ser utilizado para seu real destino, o desvendo de destinos.

Os jogadores e o Narrador são convidados a escolher e refletir sobre isto ser apenas uma geração de valores aleatória ou então quem sabe, intervenção de poderosas entidades sobrenaturais sobre seu personagem.

### Cartas que se tornam Aprimoramentos e Atributos

No Sistema Daemon, personagens humanos normalmente possuem seus atributos limitados a variação de 3D (3d6), podendo assumir valores de 3 à 18 nestes, ficando com uma média de 10-11 nos mesmos. São possíveis valores acima destes, mas o número de humanos com tais valores é bastante reduzido.

Os Naipes das cartas podem ser utilizados como modificadores de espírito. Naipes vermelhos indicam atributos elevados e acima da média. Naipes pretos indicam valores reduzidos e abaixo da média humana. As Figuras independente de cores, indicam valores médios.

Após a distribuição das cartas na mesa (veja a seguir), deve ser consultada a tabela a seguir também, para encontrar os valores respectivos que devem ser anotados na ficha de personagem.

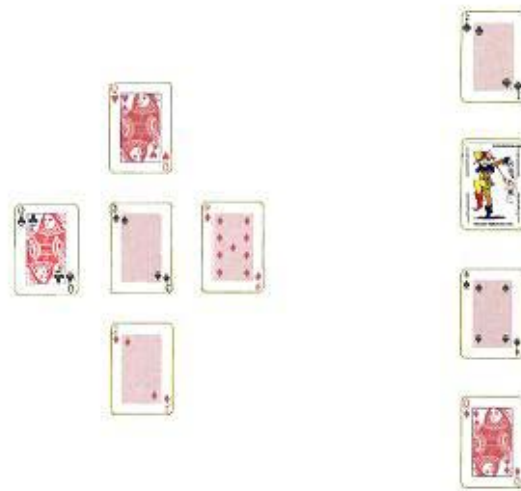
Ao término, um detalhe, se a soma de todos os pontos dos oito atributos, for inferior à 101 pontos, o jogador ou o Narrador devem distribuir pontos até o mesmo ser alcançado, respeitando apenas o limite máximo de 4 pontos por atributo.

As cartas com figuras: Ás (A), Rei (K), Dama (Q), Valete (J) e Coringa (Joker), ainda possuem uma função secundária, determinam os pontos de aprimoramento do personagem. Figuras pretas indicam pontos negativos e figuras vermelhas pontos positivos. Cada figura indica 2

pontos de aprimoramento. O coringa vale 2 pontos positivos e 1 ponto negativo.

### A Disposição das Cartas – Cruz Arcana

Um dos métodos mais simples e comuns de leitura no Tarô é a famosa *Cruz Arcana*. É constituída de nove cartas, dispostas da seguinte maneira: quatro formando a Cruz propriamente dita, simbolizando os pontos cardeais, uma carta no meio, que será o Centro, e as quatro cartas restantes, em uma coluna à direita, formando os Quatro Pilares.



Tendo o baralho em mãos, use uma mesa limpa, sem objetos próximos à área onde as cartas serão dispostas.

Embaralhe as cartas e comece a colocá-las sobre a mesa, com a face das cartas para baixo. Iniciando pelos Quatro Pilares, de cima para baixo, após a Cruz, em sentido horário, começando pelo alto, e finalmente o Centro.

Quando as nove cartas estão na mesa, elas devem ser desviradas na mesma ordem que foram colocadas.

O jogador pode aceitar ou solicitar ao Narrador alguma alteração, caso seja necessário para se adequar ao perfil do personagem imaginado.

### Os Quatro Pilares

Estas cartas representam os Quatro Pilares que sustentavam a Terra, as quatro forças primordiais, e portanto, a construção física de uma pessoa. Cada pilar definirá um atributo físico básico: Constituição, Força, Destreza e Agilidade.

**Primeiro Pilar [CON]** – Constituição, determina o vigor, saúde e condição física do personagem. De modo geral, um personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força. A Constituição também é utilizada para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

**Segundo Pilar [FOR]** – Força, determina a força física do personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a CON: um lutador magrinho de karate pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza. A Força afeta peso máximo que o personagem pode carregar ou sustentar.

**Terceiro Pilar [AGI]** – Agilidade, é utilizada e válida para coisas feitas com o corpo todo. Com um elevado valor em Agilidade um personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se melhor de ataques.

É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

**Quarto Pilar [DEX]** – Destreza, define a habilidade manual do personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar.

## A Cruz

Colocada à esquerda dos Quatro Pilares, a Cruz é formada por quatro cartas dispostas a ordem da Rosa Dos Ventos.

Estas cartas simbolizam as características mentais e espirituais do Personagem: Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

**Norte [PER]** - Percepção, capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes como o cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

**Leste [WILL]** - Força de Vontade, capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente.

**Sul [INT]** - Inteligência, capacidade de resolver problemas, nem mais, nem menos. Personagens inteligentes estão mais aptos a compreenderem o que ocorre à sua volta e não se deixam enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

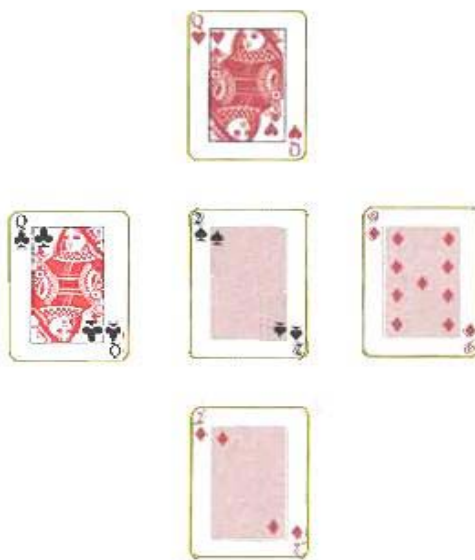
**Oeste [CAR]** - Carisma, determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

*Hiroa Hayade é uma prostituta do bairro da liberdade em São Paulo, interpretada pelo Jogador Mateus. O Narrador distribui as cartas com a face para baixo, e começa a revela-las, ao fim obtém os seguintes valores: CON 9, FOR 18, AGI 8, DEX 11, INT 13, WILL 16, PER 11, CAR 10, bastante fora da idéia principal do Personagem. Mateus pede para o Narrador trocar os valores da Força com Carisma e da Força de Vontade com a Constituição.*

*Ficando após assim: CON 16, FOR 10, AGI 8, DEX 11, INT 13, WILL 9, PER 11, CAR 18.*

*Mas ainda tem apenas 96 pontos de Atributos, logo adicionou mais 5 pts: sendo 2 em Agilidade, 2 em Força de Vontade e 1 em Percepção.*

*O resultado final foi: CON 16, FOR 10, AGI 10, DEX 11, INT 13, WILL 11, PER 12, CAR 18.*



## O Centro

A última carta, é a mais relevante, ou não de acordo com o conceito do Personagem. O Centro indica ligação do Personagem com as forças primordiais do universo, diz quão terreno ou arcano o Personagem é. Toda a sua capacidade mística é determinada por esta carta (entenda Focus e pontos de Magia, logo, desconsidere o Aprimoramento Poderes Mágicos).

Naipes Vermelhos indicam maior afinidade com o sobrenatural (se aprovado pelo Narrador, este pode definir efeitos como poderes vampíricos, demoniacos e angelicais, na mesma razão que seria de pontos de focus 1:1, ou se achar forte 3:2).

**Números Vermelhos:** O Personagem recebe esta quantidade em pontos de Focus.

**Figuras Vermelhas:** As cartas K, Q, J, A (Rei, dama, valete e ás respectivamente) indicam que o Personagem possui poder mágico, mas o mesmo pode ser intensificado com o uso de um Fetiche.

(oferencendo um acréscimo de +3 pontos de Focus (definido e distribuído pelo Narrador)). Fetiches são objetos (mágicos ou não) que são utilizados para intensificar ou mesmo ativar poderes ou certos rituais. Neste Personagem é utilizado para intensificar seus poderes mágicos.

Para maiores detalhes sobre fetiches, consulte o livro **Grimório** ou o aprimoramento de mesmo nome disponível em qualquer livro Daemon. De acordo com o background do Personagem, é possível que o mesmo, nem ao menos saiba que possui um. Ou mesmo, apenas o Narrador sabe o que o é, podendo desta forma, desenvolver aventuras ou mesmo uma mini-campanha em busca de tal objeto.

**Cartas Pretas:** Uma carta preta no Centro, indica resistência e negação à magia e efeitos sobrenaturais. O Personagem pode ser incapaz de realizar efeitos sobrenaturais (o que o impede de ser um mago) ou mesmo ser resistente à efeitos (bem mais raro). Se o segundo for o caso, o Personagem deve definir a que tipo (escolher um caminho de magia, ou de acordo com a descrição que o mesmo faça, um "tipo" de efeito sobrenatural, como por exemplo "poderes de dominação angelicais" por exemplo) aos qual será resistente ou de acordo com o Narrador/campanha até mesmo imune, reduzindo em XDs as características do mesmo. Um exemplo BEM conhecido e poderoso, deste tipo de resistência é de Gerárd, o bruxo (ou Papus), imune a poderes vampíricos.

No caso de resistência à magia ou poderes, será válido para efeitos maléficos e também benéficos contra o Personagem.



O Centro de nosso Personagem, deixa claro que não possui qualquer ligação com o sobrenatural, ou mesmo afinidade ou resistência, conforme as tabelas mais a frente.

### Pontos de Focus em Personagens Não-Magos

Definidos pelo Centro da Cruz, os pontos de Focus podem surpreender o Narrador e o Jogador. Tais pontos serão distribuídos entre todos os caminhos (e formas no caso de Personagens magos) do Personagem.

No caso de um Personagem que não foi criado com o intuito de ser mago, o Narrador deve fazer o custo de seus pontos de Focus dobrado (gastando 6 pontos de Focus para ter fogo 3 por exemplo) e/ou aumentar o gasto de pontos de magia pelo mesmo (em um ou dois pontos, ou mesmo dobrar o custo, sendo que uma magia de Focus 4, que gastaria normalmente 2 pms, gastara 4 pms por exemplo).

No caso da utilização do aprimoramento Poderes Mágicos, o Personagem receberá os pontos de aprimoramentos referentes ao número de pontos de Focus. O número de pontos de magia será igual a metade do número de pontos de Focus arredondado para cima.

*Allim Possenti é um mago da ordem de Aquos, é o representante da ordem em todo o sul do país, possui 7 pontos de Focus: Criar 2, Controlar 2, Água 3.*

O Narrador deve definir se não-magos são capazes de realizar quaisquer pequenos efeitos com seu nível baixo em Focus ou não. Por exemplo facilitar sua camuflagem a noite (trevas), resistir a danos físicos (terra) ou respirar mais tempo embaixo d'água (água).

### Pontos de Vida e Perícias

Calculados como o normal para Daemon:

Pontos de Vida iguais à: Força + Constituição / 2 e arredondado para cima. Perícias iguais à: 5 anos por ponto de Inteligência + 10 pontos por ano de vida (máximo de 500 pontos).

### Aprimoramentos

Conforme as cartas de figura. Cada figura vermelha confere 2 pontos positivos de aprimoramento. Cada figura preta confere 2 pontos negativos de aprimoramento. O Coringa, confere 2 pontos positivos e 1 ponto negativo.



### As Tabelas

As duas tabelas necessárias a consulta para a construção correta dos Personagens, citadas anteriormente.

TABELA DE CONVERSÃO DE ATRIBUTOS			
NAIPES VERMELHOS		NAIPES PRETOS	
Carta	Atributo	Carta	Atributo
Valete [J]	11	Valete [J]	10
Dama [Q]	11	Dama [Q]	10
Rei [K]	12	Rei [K]	10
Ás [A]	12	Ás [A]	9
2	13	2	9
3	13	3	9
4	14	4	8
5	14	5	8
6	15	6	8
7	15	7	7
8	16	8	7
9	16	9	7
10	17	10	6
Coringa	18		

TABELA DE CONVERSÃO DE FOCUS			
NAIPES VERMELHOS		NAIPES PRETOS	
Carta	Atributo	Carta	Atributo
Valete [J]	2 / 2 + 3	Valete [J]	0
Dama [Q]	3 / 3 + 3	Dama [Q]	0
Rei [K]	4 / 4 + 3	Rei [K]	0 / menos 1D
Ás [A]	5 / 5 + 3	Ás [A]	0 / menos 1D
2	2	2	0
3	3	3	0
4	4	4	0
5	5	5	0
6	6	6	0
7	7	7	menos 1D
8	8	8	menos 1D
9	9	9	menos 2D
10	10	10	menos 3D
Coringa	12		

Por **Jefferson Virgílio**, adaptado da primeira edição de **Trevas**, ainda em formato de revista especial da Dragão Brasil. Como presente a **Daemon Editora** e **Sistema Daemon**, **Marcelo Del Debbio** e **Norson Botrel**, seus fãs, jogadores, narradores e amigos. Parabenizando os **DEZ** anos do **Arkanum**. Meu singelo, mas saudoso e honrado **PARABÉNS!**